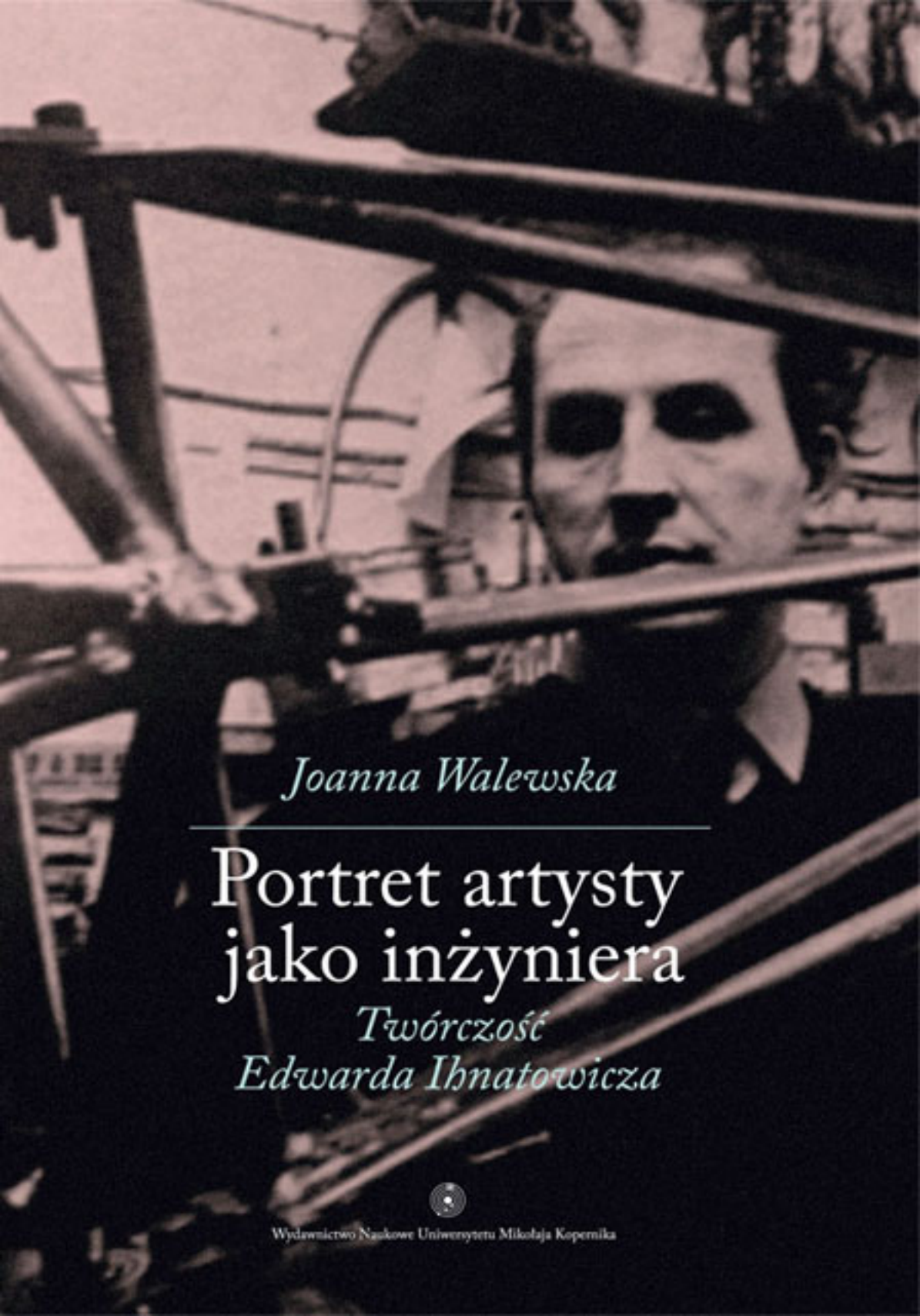

Joanna Walewska

Portret artysty jako inżyniera

Twórczość Edwarda Ihnatowicza

Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika

Joanna Walewska

Portret artysty jako inżyniera

Twórczość Edwarda Ihnatowicza

Recenzent
dr hab. Michał Ostrowicki

Redakcja i korekta
Iwona Wakarecy

Projekt okładki
Tomasz Jaroszewski

© Copyright by Wydawnictwo Naukowe
Uniwersytetu Mikołaja Kopernika
Toruń 2015

ISBN 978-83-231-3223-3

WYDAWNICTWO NAUKOWE UMK
ul. Gagarina 5, 87-100 Toruń
Redakcja: tel. (56) 611 42 95; fax (56) 611 47 05
e-mail: wydawnictwo@umk.pl
Dystrybucja: tel./fax (56) 611 42 38
e-mail: books@umk.pl
www.wydawnictwoumk.pl
Druk i oprawa: Drukarnia WN UMK

Spis treści

Wstęp 5
Podziękowania / Acknowledgements 11

Rozdział 1
Związki pomiędzy sztuką i technologią 13
Archeologia mediów jako metodologia 13
Rzecz o „poszerzaniu kanonu” 18
Artysta i technologia 23

Rozdział 2
Artysta i komputer 33
„Nowy Leonardo” na marginesach sztuki 33
SAM. Początki zainteresowania problematyką ruchu 46
W poszukiwaniu ruchu doskonałego 51
SAM i wystawa *Cybernetic Serendipity* 56

Rozdział 3
Sztuka i cybernetyka 77
Cybernetic Serendipity 77
Cybernetyczne zoo 94
Aestetically Poten Enviroment Gordona Paska 100
Cybernetic art matrix Roya Ascotta 108
Wirtualna kolumna Wen Ying Tsaia 116

Rozdział 4
Senster 125
Senster, czyli dzieło sztuki w Muzeum Nauki i Techniki 125
Artysta pracuje dla Philipsa 136
SAM i *Senster*. Próba interpretacji 148

Rozdział 5

Sztuka cybernetyczna a problematyka sztucznej inteligencji 179
W poszukiwaniu inteligentnych maszyn 179
W stronę sformułowania własnego stanowiska 185
Podejście ewolucyjne do problematyki inteligencji 196

Zakończenie 215
Praca na UCL 215
Portret artysty jako inżyniera 220
Bibliografia 223
Indeks nazwisk 237

Wstęp

W połowie lat 80. ubiegłego wieku Edward Ihnatowicz rozpoczął pracę nad książką, która miała stanowić podsumowanie jego twórczości oraz poglądów na temat możliwości stworzenia inteligentnych maszyn. Maszynopis zatytułowany „Portret artysty jako inżyniera" nie został ukończony, ponieważ pracę nad nim przerwała śmierć artysty w 1988 roku. Ihnatowicz zdążył jednak sporządzić streszczenie książki, a także spis rozdziałów i zagadnień, którymi zamierzał się zająć na jej stronach. Niestety, projekt odtworzenia całości rozważań artysty na podstawie samego szkicu oraz rozproszonych artykułów i wywiadów skazany jest na niepowodzenie, mają one bowiem zbyt wiele luk, których po upływie tylu lat nie da się już prawdopodobnie zapełnić. Chciałabym jednak podjąć tę próbę, pomimo ryzyka, jakie ze sobą niesie, ponieważ twórczość tego, niemalże zupełnie zapomnianego przez historyków sztuki, artysty bez wahania skłonna jestem określić jako jedno z najciekawszych zjawisk w historii sztuki XX wieku.

W napisanym w 1995 roku artykule *The Dead Media Project. A Modest Proposal and a Public Appeal* Bruce Sterling pisze, że media cyfrowe umierają w takim tempie, że często nawet nie jesteśmy w stanie ustalić odpowiedniej terminologii dla ich scharakteryzowania[1]. Sterling twierdzi, że możemy wręcz mówić o „cyfrowym rozkładzie" (*digital decay*), ponieważ nowe media stają się przestarzałe znacznie szybciej niż starsze generacje mediów analogowych, a stosunek społeczeństw zachodnich do pojawiających się technologii ma wymiar czysto komercyjny[2].

---

[1] B. Sterling, *The Dead Media Manifesto. The Dead MEDIA PROJECT: The Modest Proposal and Public Appeal,* http://www.alamut.com/subj/artiface/deadMedia/dM_Manifesto.html (dostęp: 10.10.2014).

[2] B. Sterling, *Digital Decay*, w: *The Variable Media Approach. Permanence*

Istnieje zatem ogromny rozdźwięk pomiędzy „przyjemną kontemplacją technologicznej wzniosłości a rzeczywistością, całościową wiedzą na temat rodzenia się i umierania mediów”[3]. Pragmatyczne podejście do nowych technologii sprawia, że pamięć o wcześniejszych wynalazkach staje się zbędnym bagażem, intelektualnym balastem spowalniającym „podróż” ku coraz bardziej wyrafinowanym rozwiązaniom technologicznym. Jednak, jak pisze autor *The Dead Media Manifesto*, bez wiedzy o mediach poprzednich generacji nie jesteśmy w stanie zrozumieć rzeczywistości, w której żyjemy, ponieważ to właśnie media są jednym z najbardziej wpływowych czynników zmieniających kształt współczesnego krajobrazu kulturowego oraz społecznego.

Proces opisany przez Sterlinga odpowiada za tworzenie się luk w historii technologii, a tym samym w historii opisującej twórczość wykorzystujących ją artystów. Prace artystyczne powstałe na styku sztuki i technologii zmuszają ludzi sztuki do zadania pytania o najbardziej odpowiednie sposoby ich ochrony oraz dokumentacji. Wraz z odchodzącymi w zapomnienie generacjami mediów do lamusa złożone zostają bowiem również unikatowe, często niezwykle oryginalne dzieła, a pamięć o ich twórcach przykryta zostaje grubą warstwą kurzu. Obecnie, kilka dekad od momentu narodzin sztuki technologicznej, szuka się odpowiednich strategii służących ochronie tego bardzo ważnego w historii sztuki rozdziału. Niemniej jednak, jak zauważa Alain Depocas, wszelkie próby ochrony sztuki mediów cyfrowych skazane są na niepowodzenie, jeśli nie poprzedza ich dokumentacja dotycząca nie tylko poszczególnych prac, ale również kontekstu, w którym powstały:

> Tym, co decyduje o prawdziwej wartości kolekcji sztuki cyfrowej jest dokumentacja, metadane, kontekst oraz zagwarantowanie długotrwałego dostępu do tejże dokumentacji […]. Wraz z pojawienie się nowych technologii informacyjnych oraz mediów cyfrowych połączą się pojęcie *muzeum, biblioteki, archiwum* oraz *centrum dokumentacji*. Jednym

---

Through Change, http://www.variablemedia.net/e/preserving/html/var_pub_index.html (dostęp: 10.10.2014).

[3] Ibidem.

> z powodów tego połączenia jest fakt, że najlepszym sposobem ochrony nowych mediów stawać się będzie stopniowo tworzenie dokumentacji oraz rozpowszechnianie jej jak również samych prac. Kolejnym powodem jest to, że w nowym kontekście dzieło oraz jego dokumentacja stają się nieoddzielne. Rzeczywiście stają się dwiema stronami medalu[4].

Wszelkie podejmowane obecnie wysiłki dokumentowania i ochrony sztuki mediów cyfrowych nakierowane są na to, aby w przyszłości nie trzeba było zmagać się z powstawaniem tak olbrzymich luk w wiedzy, z którymi – z powodu zaniedbania, przeoczenia faktu, że kolejne technologie wkraczają na grunt sztuki – zmagamy się obecnie. Odkrywanie nieopisanej do tej pory historii prac oraz artystów należących do wcześniejszych generacji sztuki medialnej jest równie ważne, jak próba jej uchwycenia na gorąco, bowiem jedynie zapełnienie „białych plam" na kartach historii sztuki, swoista reanimacja pamięci na temat przeszłości, jest w stanie pomóc nam w zrozumieniu współczesności.

Jak trudny do rozwiązania jest problem zapełniania „białych plam", przekonałam się, pracując nad tematem twórczości Ihnatowicza, o której wzmiankę po raz pierwszy znalazłam w 2007 roku. W tym czasie jedynym dostępnym źródłem wiedzy na jego temat, swoistą bazą danych, była prowadzona przez Alexa Zivanovica strona internetowa, zawierająca bibliografię, fragmenty artykułów oraz książek, których autorzy wspominają Ihnatowicza, jak również krótką biografię artysty oraz zdjęcia dokumentujące jego projekty[5]. Dziś wiedza na jego temat jest nieporównywalnie większa, do czego z pewnością przyczynił się wzrost zainteresowania początkami sztuki komputerowej powstającej w latach 60. Pionierskimi przedsięwzięciem na tym gruncie było z pewnością stworzenie – w ramach działalności Vasari Lab w School of History of Art and Visual Media w Birkbeck University of London trwającego w latach 2002–2005 projektu CACHEe, zajmującego się dokumentowaniem po-

---

[4] A. Depocas, *Digital preservation: recording the recording – the documentary strategy,* http://www.fondation-langlois.org/html/e/"PAGE".php?Num"PAGE"=152 (dostęp: 10.10.2014).

[5] Por. *Senster, a website devoted to Edward Ihnatowicz, cybernetic sculptor,* www.senster.com (dostęp: 10.10.2014).

czątków brytyjskiej sztuki komputerowej[6]. Dzięki pracującym nad tym projektem naukowcom, do grona których należeli między innymi Charlie Gere, Nick Lambert oraz Catherine Mason, powstało unikalne archiwum cyfrowe zawierające grafiki komputerowe z kolekcji Patricka Prince'a, będącej częścią zbiorów przekazanych w 2007 roku Victoria and Albert Museum w Londynie przez Computer Arts Society, jak również niewielka baza tekstów dotyczących zapomnianej historii sztuki komputerowej[7]. Być może jeszcze ważniejszym dokonaniem naukowców pracujących nad projektem była konsolidacja środowiska artystów tworzących historię sztuki komputerowej i przeprowadzone z nimi wywiady, które w przyszłosci tworzyć będą zbiór dokumentów o unikalnej wartości historycznej[8]. Nazwisko Ihnatowicza przedostało się do świadomości szerszego kręgu badaczy i historyków sztuki niejako na fali zainteresowania wczesną sztuką komputerową, ponieważ okazał się on jednym z najważniejszych i najbardziej poważanych artystów należących do pokolenia pionierów sztuki technologicznej. Dotychczas powstało kilka artykułów na temat jego twórczości: między innymi jeden z rozdziałów pionierskiej książki C. Mason, poświęconej brytyjskiej sztuce komputerowej, a także dwa rozdziały w książce pod redakcją Ch. Gere'a[9]: jeden, autorstwa Zivanovica, jest analizą zaplecza technologicznego wykorzystywanych przez Ihnatowicza prac; drugi, napisany przez Richarda Ihnatowicza, jest szkicem biograficznym. Myślę, że sygnałem wzrostu zainteresowania Ihnatowiczem jest również fakt, że jego rzeźba *SAM,* czyli *Sound Activated Mobile* pokazywana była w ostatnim czasie dwukrotnie: na wystawie *Feedback* w Centrum LABoral w Hiszpanii, której

---

[6] Por. *The CACHe Project, http://www.bbk.ac.uk/hosted/cache/* (dostęp: 20.10.2014).

[7] „PAGE 63 Bulletin of Computer Arts Society", June 1997, lansdown.mdx.ac.uk/CAS/"PAGE"/"PAGE"63.pdf.

[8] N. Lambert, *The Cache Project as seen by its Research Fellow*, „PAGE 62. Bulletin of Computer Arts Society", Autumn 2005, s. 5.

[9] Por. A. Zivanovic, *The Technologies of Edward Ihnatowicz*, w: *White Heat and Cold Logic: British Computer Arts 1960–1980*, eds. Paul Brown, Charlie Gere, Nicholas Lambert and Catherine Mason: MIT Press, s. 95–111 oraz C. Mason, *Computer in the Art Room. The Origins of British Computer Arts 1950–1980*, JJ Publishing, Norfolk 2008.

kuratorką była Christiane Paul, oraz na *Kinetica Art Fair* w Londynie w 2010 roku, w kategorii „Kinetic Masters”[10].

Wykorzystane przy pisaniu tej książki materiały pochodzą głównie z dwóch źródeł. Przede wszystkim winna jestem podziękowania żonie artysty, pani Oldze Ihnatowicz, oraz synowi Richardowi Ihnatowiczowi, którzy poświęcili czas, aby wyjaśnić mi kwestie dotyczące początków twórczości artysty oraz uzupełnili luki w biografii, a także udostępnili mi jego prywatne archiwum, zawierające nie tylko bardzo ciekawe zdjęcia, ale również korespondencję artysty, niepublikowane dotąd teksty, dokumentację techniczną projektów oraz szeroki wybór wykonanych przez niego grafik komputerowych. Bardzo dużą część materiałów, szczególnie dotyczących Senstera, znalazłam również w Design Archives w Brighton College of Art, które posiada kolekcję dokumentów z archiwum Jamesa Gardnera, jednego z najważniejszych brytyjskich oraz światowych kuratorów w powojennej historii sztuki[11]. Zebrane materiały z jednej strony dały mi nadzieję na odtworzenie kontekstu działalności artysty, z drugiej zaś spowodowały „metodologiczny mętlik”, którego źródłem była niepewność dotycząca sposobu wykorzystania tak różnorodnych źródeł. Pomocą w przecięciu owego węzła gordyjskiego stała się dla mnie archeologia mediów, metoda, która w ostatnich latach cieszy się niezwykłą popularnością wśród badaczy, ponieważ ze względu na heterogeniczność inspiracji metodologicznych i teoretycznych, pozwala na elastyczność w konstruowaniu narracji na temat przeszłości sztuki technologicznej.

Zdaję sobie sprawę z tego, że kolejne rozdziały niniejszej książki w znaczący sposób różnią się od siebie pod względem merytorycznym oraz stylistycznym, jednak wynika to przede wszystkim z niezwykle bogatego doświadczenia, jak również szerokiego zaplecza intelektualnego Ihnatowicza, który przez całe życie interesował się różnymi

---

[10] Por. strona internetowa *Kinetica Art Fair* w Londynie http://www.kineticaartfair.com/ oraz katalog wystawy *Feedback, Art Responsive to Instructions, Input, or Its Environment, March 30–June 30 2007*, Fundacion La LABORAL, Asturias, s. 124–127.

[11] Strona internetowa *University of Brighton Design Archives, James Gardner Collection*, http://arts.brighton.ac.uk/collections/design-archives/archives/james-gardner-archive (dostęp: 20.10.2014)

dziedzinami nauki oraz nurtami sztuki. Pierwszy rozdział ma postać eseju opisującego rozwój sztuki komputerowej wraz z uwzględnieniem historycznego kontekstu rozwoju sztuki światowej, natomiast drugi, przybrał formę szkicu biograficznego, w którym starałam się nakreślić karierę artysty w kontekście przemian kulturowych i artystycznych, jakie nastąpiły po wojnie w Wielkiej Brytanii. Kolejnym częścią tekstu nadałam natomiast charakter teoretyczno-analityczny, ponieważ przechodzę w nich do analizy prac Ihnatowicza oraz do przedstawienia stanowiska artysty dotyczącego natury inteligencji oraz percepcji. Proszę Czytelnika, aby miał na uwadze, że stylistyczna niejednorodność książki jest zabiegiem świadomym, ponieważ moim celem było zaprezentowanie rozmaitych aspektów jego pracy, stąd też dostrojenie prowadzonej przeze mnie narracji do różnorodnych rejestrów języka, jakim w swoich tekstach się posługiwał. Starałam się zaprezentować Ihnatowicza jako z jednej strony oryginalnego i niezwykle wszechstronnego artystę, z drugiej zaś, błyskotliwego naukowca na każdym kroku stawiającego na swoim horyzoncie nowe wyzwania intelektualne.